

Naskah masuk : 5 Oktober 2019
 Naskah direview : 22 Januari 2020
 Naskah diterima : 27 Januari 2020

p-ISSN: 2354-9580
 e-ISSN: 2685-211X

PENGARUH KREATIVITAS SISWA DALAM MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN KALISARI 01

¹Zuhyinatul Aslach, ²Jupriyanto, ³Yunita Sari

¹aslachzuhyinatul3@gmail.com, ²jupriyanto@unissula.ac.id, ³yunita_sari@unissula.ac.id

Prodi PGSD FKIP Unissula

ABSTRAK

Penelitian berfokus pada pengaruh kreativitas siswa dalam model pembelajaran *problem based learning* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Kalisari 01. Adapun tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh kreativitas siswa dalam model pembelajaran *problem based learning* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Kalisari 01. Penelitian ini menggunakan pendekatan *quasi experimental design*. Penelitian ini mengambil bentuk desainnya adalah *nonequivalent control group design* dengan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan menggunakan 2 (dua) teknik dalam pengambilan data yaitu tes dan non-tes dengan menggunakan observasi, dokumentasi dan uji coba soal. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh Kreativitas Siswa dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan hasil 66 %. Hal tersebut berarti kreativitas siswa dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) baik. Prestasi belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 01 materi gaya magnetis dan non-magnetis dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa yang diperoleh dari rata-rata kelas eksperimen 93,93 dan pada kelas kontrol dengan rata-rata 91,96. Rata-rata nilai pre test yang diperoleh kelas IVA sedikit lebih unggul dari pada rata-rata kelas IVB. Oleh karena itu, kelas IVB dijadikan sebagai kelas eksperimen, dan kelas IVA dijadikan sebagai kelas kontrol. Hasil *pretest* pada kedua kelas selanjutnya dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan dua rata-rata sebagai pemenuhan uji syarat sampel. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap prestasi belajar siswa.

Kata kunci : kreativitas, model pembelajaran, *problem based learning*, prestasi, belajar

THE INFLUENCE OF CREATIVITY IN PROBLEM-BASED LEARNING FOR STUDENTS ACHIEVEMENT OF 4TH GRADE STUDENTS IN SDN KALISARI 01

¹Zuhyinatul Aslach, ²Jupriyanto, ³Yunita Sari

¹aslachzuhyinatul3@gmail.com, ²jupriyanto@unissula.ac.id, ³yunita_sari@unissula.ac.id

Prodi PGSD FKIP Unissula

ABSTRACT

The research focuses on the effect of students' creativity in *problem based learning* on student achievement in science subjects class IV SDN Kalisari 01. The purpose of this research is to determine the effect of student creativity in *problem based learning* on student achievement in science subjects class IV SDN Kalisari 01. This study uses a *quasi experimental design* approach. This research takes the form of *design* with two groups, namely the control group and the experimental group using 2 (two) data collection techniques, namely tests and non-tests. Based on the results of the study, there is an influence of Student Creativity in *Problem Based Learning* (PBL) Learning Model with 66% results. That means students' creativity in PBL was good. Natural science learning achievement in grade IV students of SDN Kalisari 01 magnetic and

non-magnetic learning materials by applying PBL model affected student learning achievement obtained from the average experimental class 93.93 and the control class with average average 91.96. This shows the influence of PBL models on student achievement.

Keywords: *creativity, learning models, problem based learning, achievement, learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan media untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan tonggak kuat untuk mengentaskan kemiskinan pengetahuan, menyelesaikan persoalan kebodohan, dan menuntaskan segala permasalahan bangsa yang selama ini terjadi. Peran pendidikan jelas merupakan hal signifikan dan sentral karena pendidikan memberikan pembukaan dan perluasan pengetahuan sehingga bangsa ini betul-betul melek terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan dihadirkan untuk mengantarkan bangsa ini menjadi bangsa yang beradab dan berbudaya.

Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan

manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Permasalahan mutu pendidikan seringkali dikaitkan dengan merosotnya prestasi belajar yang dicapai siswa.

Menurut Ahmadi, A dan Supriyono, W. (2013: 104) dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberikan fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Penyampaian materi pelajaran hanyalah merupakan salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan anak. Setiap manusia memerlukan belajar untuk mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya, karena dapat mengacu pada perubahan perilaku individu sebagai akibat dari proses

pengalaman (interaksi siswa dengan lingkungannya) baik yang dialami ataupun yang sengaja di rancang secara umum belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian membentuk kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian. Secara garis besar belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Beetlestone (Farida N, 2014: 11) menyatakan bahwa ‘kreatif berarti melibatkan pengungkapan gagasan dan perasaan serta penggunaan berbagai macam cara untuk menemukan, mengeksplorasi, dan mencari kepastian untuk menyelesaikan suatu permasalahan’. Sedangkan Munandar (Sari dkk, 2016: 126) menyatakan ‘Sikap kreatif adalah cara seseorang menerima atau menolak sesuatu yang didasarkan pada pandangan kecenderungan mental yang relatif menetap seperti untuk memberikan gagasan yang baru, melakukan hal-hal dengan caranya sendiri dalam memecahkan masalah, mempertanyakan segala sesuatu, dan mengambil resiko dalam membuat sebuah keputusan’. Dalam konteks demikian diperlukan model dan metode yang inovatif, proses pembelajaran akan berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan.

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara

khas oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Fathurrahman (2015: 29) menyebutkan bahwa model pembelajaran yaitu kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Enggan dan Kauchak dalam Trianto (2015: 24) bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Namun pada kenyataannya menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menciptakan sistem pembelajaran yang menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap suatu mata pelajaran dan membuat siswa merasa senang ketika berada di kelas ternyata sulit dilakukan, tidak banyak guru yang berhasil membuat para siswa termotivasi dan merasa senang ketika berada di kelas. Hal ini terjadi karena sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung membosankan dan monoton bahkan kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa jenuh dan mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV A pada tanggal 22 Januari 2019 –

16 Maret 2019 pada semester Ganjil, guru mengajar menggunakan metode ceramah dan penugasan. Pembelajaran diawali dengan ceramah dan mencatat, kemudian siswa diminta mengerjakan soal latihan yang ada di buku pegangan siswa. Siswa masih pasif dan kurang berperan dalam pembelajaran sehingga siswa cenderung menerima apa saja yang disampaikan guru. Siswa terlihat kurang bersemangat untuk belajar. Ada beberapa anak yang kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa cenderung asyik bermain bolpoint atau pensil terkadang juga bercakap-cakap dengan teman sebangkunya saat proses pembelajaran. Beberapa siswa terlihat bosan dan mengantuk saat proses pembelajaran.

Sementara itu hal yang sama juga terlihat di kelas IV B, dalam mengajar guru sama-sama menggunakan metode ceramah dan penugasan. Pembelajaran diawali dengan ceramah, kemudian siswa diminta mengerjakan soal latihan yang diberikan guru. Pada saat guru mengajar, ada beberapa siswa yang bercakap-cakap dengan temannya dan mengganggu temannya belajar. Sering kali guru mengingatkan agar memperhatikan penjelasannya. Saat pembelajaran siswa terlihat bosan dan mengantuk.

Melihat hasil observasi di atas, guru sebaiknya membangkitkan kreativitas belajar siswa agar siswa berpartisipasi aktif

da kreatif dalam pembelajaran IPA. Dalam meningkatkan kreativitas belajar IPA dapat dilakukan dengan model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL). Karakteristik pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah berupaya mengenali proses kehidupan nyata di lingkungan. Oleh karena itu, observasi dan eksperimen penting dalam mempelajari IPA. Kemampuan observasi sangat diperlukan untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan. Guru perlu memilih media yang sesuai agar pembelajaran tidak hanya sekedar kumpulan konsep. Salah satu cara yang ditempuh untuk mengaktifkan siswa dan memberikan pengalaman kepada siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

Pembelajaran *problem based learning* (PBL) berarti pembelajaran berbasis masalah. Secara istilah *problem based learning* (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan suatu masalah, tetapi untuk menyelesaikan suatu masalah peserta didik memerlukan pengetahuan baru untuk dapat menyelesaikannya. Pembelajaran *problem based learning* (PBL) merupakan konsep belajar yang menolong siswa untuk meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan pada eraglobalisasi saat ini. Oleh

Barrows, Howard (1986) dan kemudian diadaptasi kedalam bidang pendidikan oleh Gallagher (1995).

Pembelajaran dengan model *problem based learning* (PBL) menghadirkan situasi nyata kehidupan siswa sehingga siswa tidak bingung dan dapat langsung memahami dan menemukan sendiri apa yang dipelajari khususnya pada pembelajaran IPA. Model pembelajaran ini juga banyak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa diberikan kebebasan untuk lebih berpikir dalam mengembangkan penalarannya tersebut dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Pembelajaran IPA kelas IV di SDN Kalisari 01 Sayung Demak masih menggunakan model ceramah dan diskusi dalam pembelajaran. Diskusi yang dilakukan masih belum mampu membuat siswa aktif secara maksimal. Kegiatan diskusi mengajak siswa untuk mencari materi dari beberapa referensi buku. Sedangkan ketika presentasi hasil diskusi, siswa yang lain kurang memperhatikan karena merasa sudah memiliki materi-materi yang disajikan meskipun belum paham sepenuhnya. Hal inilah yang membuat siswa monoton menggali materi, kurang mendapat pengalaman langsung, belum mampu menemukan konsep sendiri, dan kurang aktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis telah melakukan penelitian dengan Pengaruh Kreativitas Siswa dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kreativitas siswa dalam model pembelajaran *problem based learning* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Kalisari 01.

METODE PENELITIAN

Pada rancangan penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan eksperimen. Penelitian ini menggunakan *quasi experimental design*. Penelitian ini mengambil bentuk desainnya adalah *nonequivalent control group design* dengan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang diberikan perlakuan model ceramah, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan model *Problem Based Learning*. Teknik analisis data dalam penelitian eksperimen menggunakan perhitungan statistik. Untuk perhitungan data menggunakan bantuan *SPSS 24.00 for windows*. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil populasi seluruh siswa kelas IV A yang berjumlah 33 orang dan IV B yang berjumlah 33 orang agar penelitian bisa lebih akurat. Ada beberapa

jenis teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti yaitu tes dan non-tes. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar tes prestasi belajar dan lembar observasi. Instrumen tersebut sudah diujikan validitas isinya kepada beberapa validator dan disebarkan kepada subjek penelitian lalu mengambil data. Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan atau kesahihan suatu instrumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh menggambarkan penelitian yang telah dilakukan. Data hasil penelitian yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis untuk menginterpretasikan data yang telah terkumpul sekaligus menjawab hipotesis penelitian. Berikut ini merupakan penjelasan dari hasil observasi sikap kreatif siswa, prestasi belajar siswa, data awal, dan data akhir kelas IV SDN Kalisari 01.

Hasil Observasi Sikap Kreatif Siswa

Perhitungan lembar observasi minat siswa pada kelas eksperimen dinilai dari pengamatan 2 observer (guru kelas dan teman sejawat) selama proses pembelajaran di kelas eksperimen berlangsung. Indikator yang diukur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan dialami, dipelajari, dan ditemukan oleh siswa,
- 2) Siswa melakukan sesuatu untuk memahami materi pelajaran (membangun pemahaman),
- 3) Siswa mengkomunikasikan sendiri hasil pemikirannya dan
- 4) Siswa berpikir reflektif.

Prestasi Belajar Siswa

Berdasarkan penjelasan hasil pre test pada kelas IVA dan IVB, diperoleh jumlah nilai keseluruhan pre test dari kelas IVA diperoleh 2214 dengan rata-rata 67,09 dan pada kelas IVB diperoleh 1999 dengan rata-rata 64,48. Rata-rata nilai pre test yang diperoleh kelas IVA sedikit lebih unggul dari pada rata-rata kelas IVB. Oleh karena itu, kelas IVB dijadikan sebagai kelas eksperimen, dan kelas IVA dijadikan sebagai kelas kontrol. Hasil *pretest* pada kedua kelas selanjutnya dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan dua rata-rata sebagai pemenuhan uji syarat sampel yang akan dijelaskan pada subbab analisis data.

Berdasarkan penjelasan hasil post test pada kelas kontrol dan eksperimen, diperoleh jumlah nilai keseluruhan Post test dari kelas eksperimen (IVB) diperoleh 3100 dengan rata-rata 93,93 dan pada kelas kontrol (IVA) diperoleh 3035 dengan rata-rata 91,96. Hal ini menunjukkan adanya

pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap prestasi belajar siswa.

Pengujian Hipotesis

Sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu harus dilakukan uji prasyarat yaitu dengan melakukan:

1) Uji Normalitas

Sebelum uji hipotesis dengan menggunakan regresi linier terlebih dahulu data posttest harus diuji normalitaskan. Uji normalitas dilakukan untuk melihat tingkat kenormalan data hasil *posttest* dengan

menggunakan teknik *One Sample Kolmogrov Smirnov Test*. Uji Normalitas tersebut bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi variabel penelitian. Pedoman pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (sig) dari kolom Kolmogrov Smirnov $< 0,05$ maka kesimpulannya tidak berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi (sig) dari kolom kolmogorov smirnov $> 0,05$ maka data berdistribusi normal (Priyatno, 2012: 36). Adapun hasil uji normalitas *posttest* dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	17,08964274
Most Extreme Differences	Absolute	,088
	Positive	,050
	Negative	-,088
Test Statistic		,088
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Hasil output penelitian yang telah dijelaskan di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari kolom kolmogorov-smirnov $> 0,05$ yaitu 0,200 Karena signifikansi dari *posttest* $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data *posttest* penelitian ini dinyatakan normal. Selanjutnya dapat dilihat pada lampiran.

2) Analisis Regresi Linier Sederhana

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang positif dari kreativitas siswa dalam model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Kalisari 01 Uji regresi sederhana dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kreativitas siswa dalam model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Kalisari 01. Perhitungannya dilakukan

dengan menggunakan SPSS 24.00 dengan taraf signifikansi 5 %. Hipotesis untuk regresi linier adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dalam kreativitas siswa terhadap prestasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) dan perbedaan hasil belajar pada pelajaran IPA kelas IV SDN Kalisari 01 Sayung Demak.

H_a : Terdapat pengaruh dalam kreativitas siswa terhadap prestasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) dan perbedaan hasil belajar pada pelajaran IPA kelas IV SDN Kalisari 01 Sayung Demak.

Selanjutnya untuk mengetahui koefisien determinasi dapat dilihat pada *output coefficients* pada tabel 1.2.

Tabel 1.2. Hasil Koefisien Determinasi

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	44,209	35,406		1,249
	Posttest	,228	,376	,109	,608

a. Dependent Variable: pretest

Berdasarkan hasil persamaan regresi linier sederhana di atas, menunjukkan bahwa nilai konstanta (a) adalah 44,209 artinya jika koefisien pengaruh kreativitas siswa dalam model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) bernilai 0, maka prestasi belajar siswa bernilai 44,209. Sementara itu nilai koefisien regresi variabel kreativitas siswa dalam pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu 0,228 maka dapat dikatakan setiap adanya peningkatan satuan kreativitas siswa dalam pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) maka Prestasi belajar siswa sebesar 0,228. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh kreativitas siswa dalam

pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap Prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uji t diketahui t_{hitung} sebesar 0,608 dan t_{tabel} sebesar 1,693 (lihat t tabel) karena nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} , jadi kreativitas siswa dalam pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tidak berpengaruh secara parsial terhadap prestasi belajar.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kreativitas siswa dalam pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap prestasi belajar dapat dilihat pada *output Model Summary* pada nilai R Square Tabel 1.3.

Tabel 1.3 Besar Pengaruh kreativitas siswa dalam Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Prestasi Belajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,790 ^a	,660	,280	17,29945
a. Predictors: (Constant), posttest				

Regresi sederhana huruf R menunjukkan korelasi sederhana antara variabel X (Kreativitas siswa dalam pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap variabel Y (Prestasi Belajar), nilai r_{hitung} di atas didapatkan 0,790 jika dibandingkan dengan r_{tabel} dimana $df = n - 2$ dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05

di peroleh r_{tabel} 0,300 Sehingga dapat dinyatakan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,790 > 0,300$), jadi terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X (kreativitas siswa dalam pembelajaran *Problem Based Learning*) terhadap variabel Y (Prestasi Belajar).

R Square (R^2) atau kuadrat dari R menunjukkan koefisien determinasi. Angka ini akan diubah kebentuk persen, artinya persentase sumbangan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai R^2 sebesar 0,660 artinya persentase sumbangan pengaruh variabel kreativitas siswa dalam pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap prestasi sebesar 66% sedangkan sisanya 34% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Adjusted R Square adalah R Square yang telah disesuaikan sebesar 0,660 menunjukkan sumbangan pengaruh. *Std Error Of The Estimate* adalah ukuran kesalahan prediksi nilai sebesar 17,29945 kesalahan dalam memprediksi *pretest* sebesar 17,29945.

Pembahasan

Sikap Kreatif atau kreativitas sangat diperlukan di dalam pendidikan terutama dalam pembelajaran. Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa model *Problem based learning* (PBL) berpengaruh terhadap prestasi belajar. Pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) yang diperoleh berdasarkan pengujian hipotesis sebesar 66%. Hasil penelitian serupa yang

dilakukan menunjukkan adanya pengaruh *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemandirian belajar sebesar 79,3 % oleh Evi Tri Wulandari (2015). Selain itu penelitian serupa juga menunjukkan adanya pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dilakukan oleh Devi Diyas Sari (2012). Selanjutnya, penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar. Hasil penelitian serupa terbukti bahwa hasilnya berpengaruh sehingga model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) baik digunakan dalam pembelajaran dilakukan oleh Khafid Alwi (2017).

Fase-fase pembelajaran dengan menggunakan model *Problem based learning* dalam penelitian ini pada kelas eksperimen (IVB) diawali dengan, pertama, guru mengajak siswa untuk mengamati magnet. Siswa disuruh untuk mengamati magnet beserta benda-benda yang dapat ditarik magnet dan yang tidak dapat ditarik magnet. Kemudian Guru menjelaskan pengertian magnet, komponen-komponen magnet, macam-macam magnet, dan materi lain tentang magnet. Sambil membuat siswa lebih penasaran dan membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran guru

memberikan demonstrasi cerita untuk memunculkan sebuah masalah yang memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah tersebut.

Kedua, guru mengajak siswa untuk mengamati benda-benda yang dapat ditarik oleh magnet dan benda-benda yang tidak dapat ditarik magnet dan mengelompokkannya. Kemudian guru mengordinir siswa untuk melakukan belajar dengan membuat suatu kelompok belajar. Pembagian kelompok ini ditujukan untuk memudahkan siswa dalam melakukan pembelajaran sehingga ada kerja sama yang terjalin antar setiap siswa dalam melakukan pengamatan.

Ketiga, guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan model *Problem based learning*, (PBL) siswa diharapkan dapat memahami setiap langkah-langkah yang ada. Penjelasan ini memudahkan untuk memudahkan siswa dalam memahami setiap fase yang ada pada pembelajaran dengan Model *Problem based learning* (PBL).

Keempat, siswa diberikan tugas untuk membuat karya yang nyata yaitu mengelompokkan benda-benda magnetis dan non magnetis dalam sebuah gambar disertai alasannya serta menjelaskan manfaat magnet dalam kehidupan sehari-hari.

Langkah selanjutnya yaitu langkah kelima, adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersentasikan karya tersebut dan siswa lain memberikan pendapat mengenai apa yang dipersentasikan. Selain itu guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti tentang materi yang dipeajari.

Data pendukung diperoleh dari pengamatan terhadap siswa saat proses pembelajaran berlangsung, seorang pengamat mengamati. Pengamat membawa suatu perangkat pedoman observasi kreativitas siswa dan proses pembelajaran dengan *Problem based learning* (PBL). Secara umum penerapan model *Problem based learning* (PBL) sudah baik. Siswa memahami konsep yang diajarkan, aktif dalam memecahkan masalah dan menuntut kreativitas berpikir siswa yang lebih tinggi. Guru tetap melakukan arahan kepada siswa serta melakukan evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Pada pembelajaran sebelum menggunakan model *Problem based learning* (PBL) ini guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah saja, sehingga materi hanya

sekedar dari penjelasan guru saja. Tetapi dengan menggunakan model *Problem based learning* (PBL) menerapkan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Model *Problem based learning* (PBL) ini membuat siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan yang nyata, hal ini bisa meningkatkan motivasi siswa terhadap bahan yang dipelajarinya.

Berdasarkan antusias siswa dengan melihat hasil observasi pembelajaran model *Problem based learning* (PBL) pada materi gaya magnetis dan nonmagnetis dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem based learning* (PBL) baik digunakan dalam pembelajaran. Siswa didorong untuk lebih mandiri dan dewasa, berpikir kreatif, memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain serta menambahkan sikap sosial siswa sehingga prestasi belajar lebih baik dari keadaan awal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Desi Resita Merayu Sukma, Lilik Sabdaningtyas dan Fitria Akhyar (2018) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem based learning* (PBL) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Terbukti dengan adanya peningkatan belajar dari sebelum perlakuan dan setelah perlakuan dengan menggunakan *Problem based learning* (PBL). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* dan sesudah menggunakan model *Problem Based Learning*, hal ini berarti terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran. Penelitian lain juga dilakukan oleh Derin Nurfajriyah, Ani Nur Aeni dan Asep Kurbia Jayadinata (2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pembelajaran IPA dengan menggunakan model *problem based learning* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi pesawat sederhana.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh kreativitas siswa dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap prestasi belajar siswa kelas IV dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Terdapat Pengaruh Kreatifitas Siswa dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan hasil 66 %. Hal tersebut berarti kreatifitas siswa dalam model pembelajaran *Problem Based*

Learning (PBL) baik. 2) Prestasi belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 01 materi gaya magnetis dan non-magnetis dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa yang diperoleh dari rata-rata kelas eksperimen 93,93 dan pada kelas kontrol dengan rata-rata 91,96. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap prestasi belajar siswa. Berdasarkan kesimpulan di atas maka saran yang dapat diberikan adalah 1) Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan agar tercipta pembelajaran yang PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), 2) Kreativitas dan prestasi belajar pada siswa merupakan unsur yang sangat penting untuk dikembangkan agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Puspita, O. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Ahmadi, A. & Widodo, S. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Al-Tabany, T.I.B. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arifin, Z. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Duch, B.J., Groh, S.E, & Allen, D.E. (EDS). 2001. *The Power Of Problem Based Learning*. Sterlig, VA: Stylus.
- Farida, N. 2014. Pengaruh sikap Kreatif Terhadap Prestasi Belajar matematika. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*. 3, (2), 10-15, Lampung: FKIP Univ. Muhammadiyah Metro.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Hanafiah, N., & Cucu, S. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung.
- Inel, D., & Balim, A.G. 2010. *The effects of using problem-based learning in science and technology teaching upon students' academic achievement and levels of structuring concepts*. Turkey: Asia-Pacific Forum on Science Learning and Teaching, Vol. 11.
- Iskandar, S.M. 1996. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta. PT. Raja Grasindo Persada.
- Kamisa. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Kartika.

- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Pendidikan, Jakarta: Kencana.
- Musriadi, R. 2016. *Implementation of Problem Based Learning Model in Concept Learning Mushroom as a Result of Student Learning Improvement Efforts Guidelines for Teachers*. University serambi Mekah: Journal of education and practice. Vol.7, No. 22.
- Nurfajriyah, D, Aeni, A.N, & Jayadinata, A.K. 2016. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pesawat Sederhana. *Jurnal Pena Ilmiah*: Vol. 1, No. 1 (2016)
- Poerwadarminta. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai. Pustaka.
- Riduwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana
- Sardiman A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sokol A, Gozdeka A, dan Figurska I. (2015). "The importance of teacher leadership in shaping the creative attitudes of students". *International Journal for Social and Behavioral Science* 197. 1976 – 1982.
- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta: Yuna Pustaka.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta.
- Sukma, Desi Resita Merayu dkk. 2018. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Pembelajaran Tematik, *Jurnal Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.
- Sulaiman, Y. 2011. *The Effect of Problem Based Learning on Critical Thinking Ability: A Theoretical and Empirical Review*. Malaysia: International Review of Social Sciences and Humanities Vol.2, No.1.
- Tu'u, T. 2000. *Peran Disiplin terhadap Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zadugisti, E. 2010. *Problem Based Learning (Konsep Ideal Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Motivasi Belajar*, Jurnal Forum Tarbiyah, Vol 8, No. 2 : Desember 2010.